



JKTP Vol 2 No (2) Mei (2019): 96-101
JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>



PENGARUH MULTIMEDIA TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

Rizka Ditta Anggraeni, Sulton, Sulthoni

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No. 5 Malang Jawa Timur Indonesia

Email: ditta.rizka@gmail.com

Article History

Received: May 08, 2019

Accepted: June 12, 2019

Published: June 22, 2019

Keywords

*Pengaruh Multimedia,
Tutorial, Bahasa
Indonesia*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh multimedia tutorial terhadap hasil belajar siswa. Peneliti membandingkan hasil belajar dari dua kelompok yang berbeda. Populasi penelitian ini adalah siswa SMKN 4 Malang kelas X. Sedangkan kelompok yang dibandingkan adalah kelompok eksperimen (kelas X Mekatronika) dan kelompok kontrol (kelas X TKJ). Penelitian ini bersifat kuantitatif eksperimental. Data tersebut lalu dianalisis menggunakan SPSS 20.0. Hasil analisis uji independent sample test nilai menunjukkan Persis sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Hal ini membuktikan rata-rata peringkat kelompok eksperimen secara signifikan melebihi peringkat rata-rata kelompok kontrol mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dapat dikatakan, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan multimedia tutorial lebih baik daripada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang tidak menggunakan multimedia tutorial. Simpulan hasil penelitian yaitu: 1) Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol, 2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan multimedia tutorial dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia tutorial.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah salah satu usaha menciptakan situasi belajar sehingga pebelajar dapat meningkatkan kemampuannya (Jamaludin, 2015). Salah satu tujuan dari pendidikan yaitu menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik yang dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan (Novalinda, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran guru sebaiknya mampu memahami kemampuan dan kesiapan siswa dalam materi yang akan dipelajari, dan mampu mengetahui kondisi siswa itu sendiri. Usaha untuk mencapai suatu hasil belajar dari proses belajar mengajar seseorang siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Kurnia, 2015). Kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan sangat menentukan keberhasilan dalam penguasaan materi pelajaran. Penggunaan metode penyampaian dapat merefleksikan cara belajar siswa aktif yang di dalamnya melibatkan intelektual dan emosional (Nanang, 2017).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah berdampak terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan (Zuhriyah, 2016). Dunia pendidikan lalu

dituntut beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi menuntut pembelajar menjadi kreator dan fasilitator pada proses pembelajaran (Priana, 2017).

Memasuki era globalisasi pembelajaran yang berpusat pada guru perlu diubah, pembelajaran harus diarahkan pada bagaimana siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya dengan menggunakan pembelajaran konstruktifisme. Pembelajaran ini berpusat pada siswa dengan pemikiran yang aktif untuk menemukan jawaban menurut (Suprijono, 2009) pembelajaran konstruktivisme menekankan pada pembelajaran autentik dan bukan pembelajaran artifisial.

Guru dalam hal melaksanakan pembelajaran harus kreatif dalam memilih media pembelajaran, menggunakan media dalam pembelajaran harus tepat dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan yang tepat oleh guru dapat menanamkan konsep materi yang baik kepada siswa dan sesuai dengan kompetensi yang dicapai. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran tutorial sebab guru sebagai sumber belajar harus dapat memanfaatkan media yang nyaman dan menyenangkan.

Sebagai seorang guru perkembangan teknologi dan informasi jangan dianggap sebagai suatu hal yang menakutkan, tetapi harus dijadikan sebuah tantangan untuk menciptakan suatu kondisi belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan memotivasi siswa dengan cara memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi yang ada. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam upaya pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran ialah dengan menerapkan pembelajaran berbasis multimedia (Yuliana, 2015).

Menurut (Mayer, 2009) multimedia menyajikan materi dengan mengkombinasikan kata – kata dan gambar-gambar, yang dimaksud dengan kata disini adalah materinya disajikan dengan verbal voerm atau bentuk verbal. Sehingga selain mendengarkan penjelasan guru, siswa juga dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks (Wicaksono, 2013). Multimedia memberikan dampak positif bagi pemahaman materi masing-masing peserta didik. Menurut (Rusmiyati, 2014). peserta didik tidak lagi berpikir abstrak, dengan adanya multimedia yang digunakan guru di kelas maupun di laboratorium.

Multimedia Tutorial merupakan model pembelajaran berbasis teknologi yang menarik. Dalam metode tutorial, komputer berperan sebagai guru. Siswa harus bisa berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya dengan berinteraksi dengan komputer atau laptop. Materi pelajaran dalam satu sub-topik disajikan diawal kemudian diberi soal latihan. Respon siswa kemudian dianalisis oleh komputer dan siswa diberikan hasil sesuai dengan jawabannya. Komputer biasanya memberikan alternatif pencabangan. Semakin bervariasi alternatif pencabangan, program tutorial akan semakin dapat memenuhi kebutuhan berbagai individu.

Pendidikan menengah diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pengetahuan yang telah didapat di sekolah dasar dan menengah pertama, selain itu juga guna menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang mampu melaksanakan hubungan timbal balik dengan sosial, budaya dan alam sekitarnya serta dapat mengembangkan kemampuannya lebih lanjut di dunia kerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi (Asyari, 2018). Di SMK Negeri 4 Malang terdapat 7 jurusan yaitu Produksi Grafika, Desain Grafika, Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer dan Jaringan, Animasi, Mekatronika. Yang menempuh mata pelajaran Bahasa Indonesia materi negoisasi yaitu kelas X. Proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 4 Malang cara penyampaian materinya terutama materi negosiasi masih menggunakan metode ceramah setelah itu tugas individu, tugas kelompok, dan presentasi kelompok yang mana di dalamnya kurang adanya interaksi dengan siswa. Suasana dan kondisi di dalam kelas pada saat pelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, mengantuk, bermain gadget, ngobrol dengan teman sebangku, dan tidak kondusif.

Observasi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya guru dalam pemanfaatan media ketika menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu pembelajar harus memanfaatkan media pembelajaran karena media pembelajaran berperan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Alwi, 2017). Kurangnya kreativitas penyampaian materi kepada siswa dapat menghambat tercapainya belajar siswa. Menurut (Suprijono, 2009) guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus kreatif dalam memilih media pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Megha Khoerunisa mengenai pembelajaran bioteknologi berbasis multimedia tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 8 Cirebon terbukti penerapan multimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini didukung dengan sikap dan respon siswa dengan rata – rata sebesar 84.93% yang memperoleh hasil baik (Khoerunisa, 2014). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan multimedia tutorial dalam pembelajaran mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa (Gunawan, 2014).

Mata pelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia materi tentang negosiasi di SMK Negeri 4 Malang. Pemilihan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi negosiasi dikarenakan materi tersebut dianggap sulit oleh sebagian peserta didik sebab cara mengajarkan mata pelajaran ini guru menggunakan metode ceramah, tugas individu, tugas kelompok, dan presentasi kelompok. Jika hanya menggunakan metode tersebut setiap siswa akan berbeda persepsinya untuk memahami materi negosiasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah – masalah yang dihadapi di kelas. Hasil feedback hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi negosiasi dikarenakan kurang aktifnya siswa di kelas dalam proses pembelajaran. Tidak hanya pelajarannya yang membosankan namun pembelajarannya yang dilakukan guru masih belum menggunakan media sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Metode guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan siswa hanya duduk diam lalu mendengarkan penjelasan guru maka pencapaian pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu dengan pemanfaatan menggunakan multimedia tutorial ini diharapkan siswa dapat memahami materi yang ada di dalam isi multimedia tutorial tersebut. Sehingga yang dipelajari akan lebih bermakna dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai tahap tuntas serta mengatasi masalah kesulitan belajar.

Multimedia tutorial memberikan pengaruh yang positif pada pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengaruh multimedia tutorial terhadap hasil belajar menunjukkan hasil peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan video tutorial memiliki hasil belajar yang lebih baik (Rudiawan, 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif – eksperimen yang bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan, serta membuktikan hipotesis yang ditetapkan peneliti. Menurut (Azwar, 2012) variabel adalah beberapa gejala utama dan beberapa gejala lain yang keduanya sesuai dengan atribut subjek penelitian. Adapun variabel-variabel sebagai berikut: 1. Variabel eksperimen adalah variabel penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Pembelajaran menggunakan multimedia tutorial menjadi variabel eksperimen dalam penelitian ini. 2. Variabel terikat adalah variabel pengaruh dari suatu perlakuan. Hasil belajar menjadi variabel terikat pada penelitian ini.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Malang. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang. Sampel penelitian dipilih secara random sampling yaitu siswa yang telah terdaftar pada kelasnya masing-masing jurusan terdapat beberapa kelas, dimana kelas eksperimen adalah X Mekatronika dan kelas kontrol adalah X TKJ A.

Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi tahap persiapan (membuat instrumen tes berupa soal pilihan ganda dan mengujinya pada mahasiswa yang telah mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia melakukan uji validitas dan reliabilitas soal yang telah diujicobakan; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tahap pelaksanaan (pembelajaran kelas eksperimen menggunakan multimedia tutorial sedangkan pembelajaran kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung; memberikan pretest pada kelas X Mekatronika (kelas eksperimen) maupun kelas X TKJ (kelas kontrol); memberikan posttest pada kelas X Mekatronika (kelas eksperimen) maupun kelas X TKJ (kelas kontrol), tahap

penyelesaian (mengumpulkan data hasil tes dari masing-masing kelas, mengolah dan menganalisis hasil data; Data hasil analisis diinterpretasikan lalu disimpulkan). Data yang telah didapat diolah dengan cara menghitung hasil tes untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal.

Perhitungan untuk uji normalitas menggunakan software SPSS 20. Kriteria pada uji normalitas yaitu suatu data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Jika data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, maka uji selanjutnya adalah uji homogenitas.

HASIL

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata (mean) hasil belajar kelompok eksperimen (X Mekatronika) dan kelompok kontrol (X TKJ) berbeda, bahkan terlihat untuk kelompok eksperimen (X Mekatronika) memiliki rata-rata lebih tinggi dari kelompok kontrol (X TKJ).

Tabel 1. Deskriptif data

Descriptives							
		Statistic					Std. Error
Kelas		Mean	Median	Std. Deviation	Minimum	Max	Mean
Nilai_Posttest	Off A	91.4333	94.0000	8.29076	63.00	100.00	1.51368
	Off B	84.2424	85.0000	5.94785	72.00	95.00	1.03539

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap kedua kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji Kolmogorof Smirnov karena jumlah sampel lebih dari 50 orang.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest_kontrol_eks	TKJ	,139	35	,087	,968	35	,403
	MEKA	,135	35	,110	,953	35	,141

Diperoleh nilai signifikan kelas eksperimen (X Mekatronika) 0,087 dan nilai signifikansi kelas kontrol (X TKJ) 0,110. Nilai signifikansi X Mekatronika dan X TKJ lebih tinggi dari sig 0,05. Ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Homogeneity of Variance Test*. Dengan kriteria data dikatakan homogen apabila nilai sig. lebih tinggi dari 0,05. Berikut ini hasil penghitungan menggunakan dengan SPSS.

Tabel 3. Uji Homogenitas.

Test of Homogeneity of Variances			
posttest_kontrol_eks			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,366	1	68	,547

Dari tabel 3 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,547. Nilai tersebut lebih tinggi dari 0,05. Ini membuktikan bahwa data homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test. Pengujian didasarkan pada hipotesis berikut.

Ha : (rata-rata peringkat kel. eksperimen lebih tinggi kelompok kel. kontrol) Kriteria keputusan :
Jika nilaiSig. (2-tailed) < 0,05 maka Ha diterima

Tabel 4. Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
posttest_kontrol_eks	Equal variances assumed	.366	.547	-4.767	68	.000	-12,85714	2,69698	-18,23889 -7,47540
	Equal variances not assumed			-4.767	65,695	.000	-12,85714	2,69898	-18,24231 -7,47198

Dari tabel 4 didapatkan nilai Signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Nilai 0,000 lebih rendah dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peringkat kelompok eksperimen secara signifikan melebihi rata-rata peringkat kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Guru dalam hal melaksanakan pembelajaran harus kreatif dalam memilih media pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran harus tepat dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan yang tepat oleh guru dapat menanamkan konsep materi yang baik kepada siswa dan sesuai dengan kompetensi yang dicapai. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran tutorial sebab guru sebagai sumber belajar harus dapat memanfaatkan media yang nyaman dan menyenangkan.

Media pembelajaran mampu menyampaikan pesan secara terencana, sehingga terciptalah suasana belajar yang kondusif dimana pembelajaran akan menjadi lebih efisien dan efektif (Rasyanda, 2012). Multimedia Tutorial merupakan model pembelajaran yang menarik berbasis teknologi. Dalam metode tutorial, komputer berperan sebagai guru. Siswa harus bisa berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya dengan berinteraksi dengan komputer atau laptop.

Materi pelajaran dalam satu sub-topik disajikan diawal kemudian diberi soal latihan. Respon siswa kemudian dianalisis oleh komputer dan siswa diberikan hasil sesuai dengan jawabannya. Komputer biasanya memberikan alternatif pencabangan. Semakin bervariasi alternatif pencabangan, program tutorial akan semakin dapat memenuhi kebutuhan berbagai individu.

Penggunaan multimedia tutorial dapat membuat suasana belajar yang menjadi lebih interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif, meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu multimedia tutorial memberikan pilihan pada siswa untuk melihat materi pelajaran yang nyaman.

Hasil belajar penelitian ini sebatas hasil belajar pada ranah kognitif yang diukur dengan tes. Multimedia Tutorial yang dimaksud peneliti media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi. Siswa harus bisa berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya dengan berinteraksi dengan komputer atau laptop. Berdasarkan Tabel 4 didapatkan nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,000. Nilai 0,000 lebih rendah dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peringkat kelompok eksperimen secara signifikan melebihi rata-rata peringkat kelompok kontrol.

Dengan kata lain hasil belajar X Mekatronika yang pembelajarannya menggunakan multimedia tutorial lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar X TKJ yang menggunakan pembelajaran konvensional. Jadi, penelitian ini memperkuat asumsi bahwasannya multimedia tutorial efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan, analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh simpulan bahwa hasil belajar X Mekatronika atau siswa yang pembelajarannya menggunakan multimedia tutorial lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar X TKJ atau siswa yang tidak menggunakan multimedia tutorial. Atau dapat disimpulkan, penggunaan multimedia tutorial efektif digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk memaksimalkan hasil belajar.

Hasil penelitian ini perlu adanya saran dan tindak lanjut untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi kondusif, aktif dan pebelajar semakin kreatif. Hal itu dapat mendukung tujuan pendidikan untuk mencetak generasi yang matang dalam berbagai bidang baik sains, agama maupun pengetahuan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media yang tepat dan efektif. Oleh karena itu multimedia tutorial dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga pada mata kuliah yang lain. Hal itu dapat membantu mempermudah pemahaman pebelajar. Untuk meningkatkan hasil belajar, perlu adanya penggunaan multimedia tutorial pada mata pelajaran. Disarankan untuk selalu mengikuti perkembangan informasi terkait dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Sampai dengan menemukan media yang sederhana namun memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan. *Itqan*, 146-147.
- Asyari, M. H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 109.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Gunawan. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Fisika Dan Implikasinya Pada Penguasaan Konsep Mahasiswa. *Jurnal Pijar*, 15 - 19.
- Jamaludin. (2015). *Pembelajaran Perpektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Khoerunisa, M. (2014). Pembelajaran Bioteknologi Berbasis Multimedia Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Di Smpn 8 Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Kurnia, U. (2015). Pengaruh Fasilitas Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pemasaran Siswa Smk Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-prinsip Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nanang. (2017). Pengaruh Pembelajaran Tutorial Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Statistika. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 190-191.
- Novalinda, E. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Semester Ganjil Smk Pgri 5 Jember tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 115.
- Priana, R. Y. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1-2.
- Rasyanda, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada pers.
- Rudiawan, D. (2015). Pengaruh Multimedia Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Gambar 3 Dimensi Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan*.
- Rusmiyati, I. (2014). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 171 – 184.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wicaksono, D. S. (2013). Media Pembelajaran Fisika Interaktif Bahasan Kapasitor Berbasis Flash Dan Xml. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 47-48.
- Yuliana. (2015). pengaruh pembelajaran berbasis komputer. *JURNAL PROFIT*, 53-54.
- Zuhriyah, S. (2016). Pemanfaatan Media Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 522.